

Başka bir değişkenle karıştırmamak için Bipbop hücrelere isimler verir ve türlerini belirtir.

R	O	B	O	T
---	---	---	---	---

 — DV7
STRING DV7 = "ROBOT"

B	I	P	B	O	P
---	---	---	---	---	---

 — BN3
STRING BN3 = "BIPBOP"

36.6

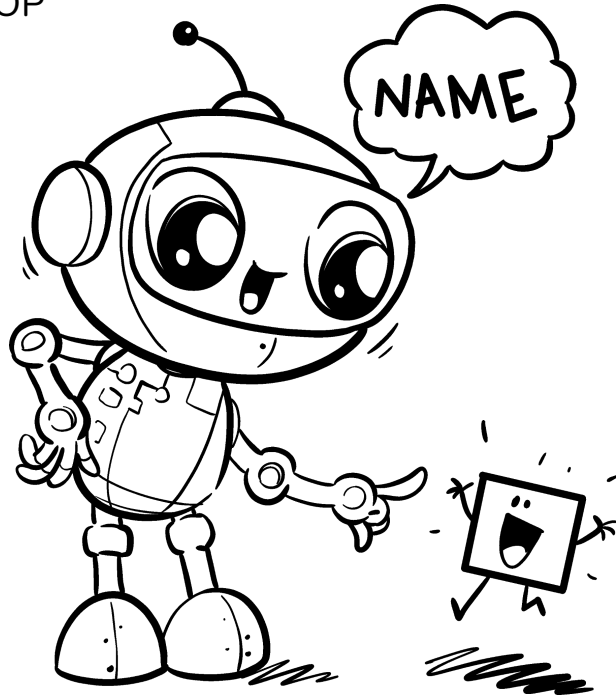
 — TMP5
FLOAT TMP5 = 36.6

10

 — WX4
INT WX4 = 10

A

 — FL14
CHAR FL14 = "A"



Bipbop'un bunu nasıl yaptığını göz atın!
Görüldüğü kadarıyla hiçbir şey karmaşık değil!

İstenilen sonuçları elde etmek için Bipbop'un yığılan hücreleri işte böyle:

35.0

 — LK4

H	E	L	L	O
---	---	---	---	---

 — A1

1.6

 — AD26

R	O	B
---	---	---

 — NM1

_

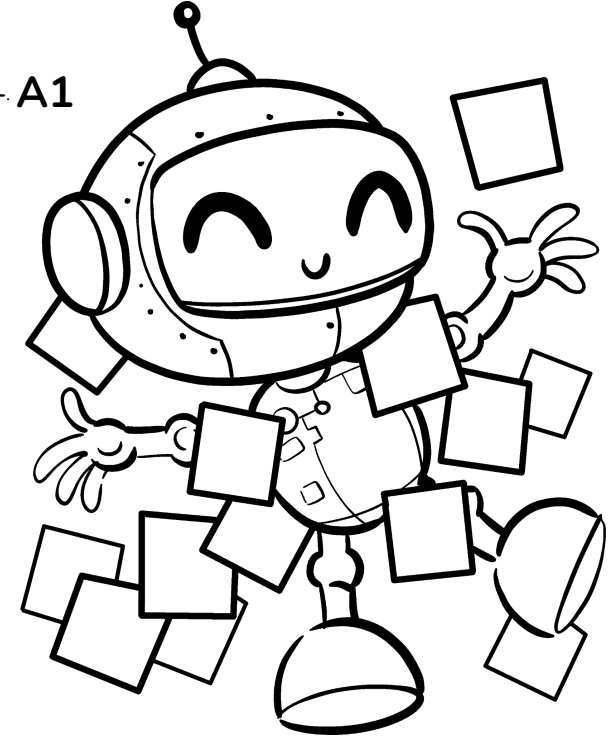
 — SP1

C	A	T
---	---	---

 — R4

O	T
---	---

 — LW17

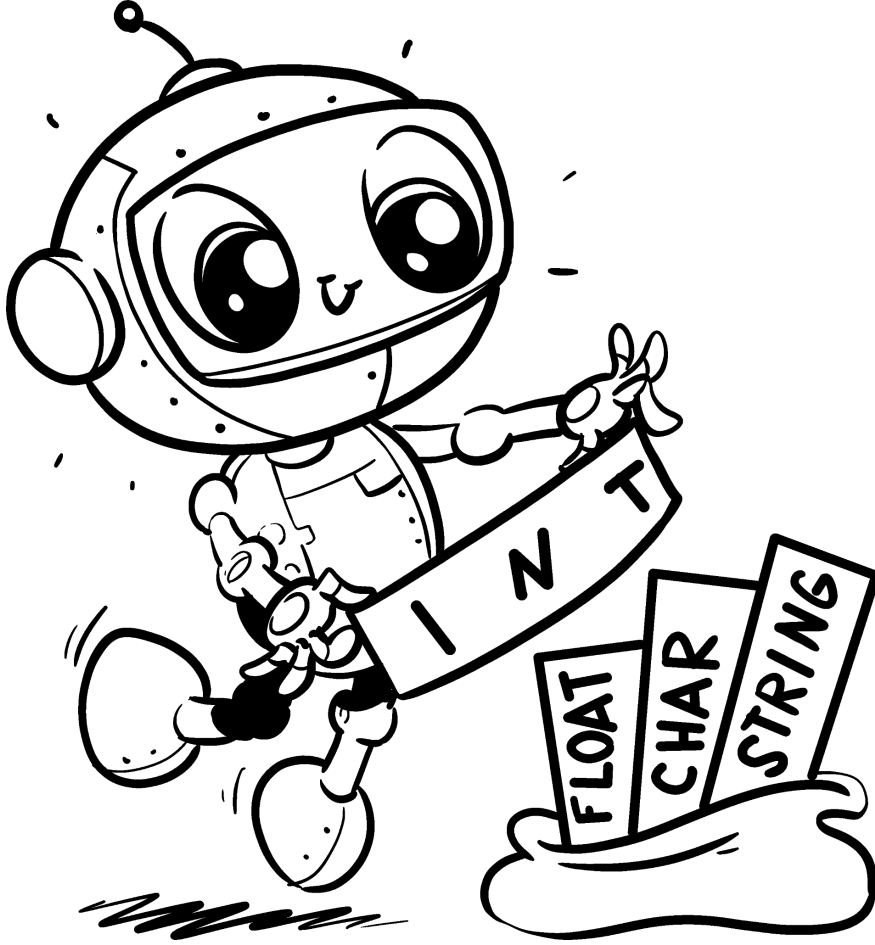


36.6	=	LK4	+	AD26
------	---	-----	---	------

R	O	B	O	T	=	NM1	+	LW17
---	---	---	---	---	---	-----	---	------

H	E	L	L	O	_	C	A	T	=	A1	+	SP1	+	R4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	-----	---	----

Bipbop birkaç deęişken türünü bilir ve dikkatlice kullanır



INT — tam sayı

FLOAT — ondalık sayı

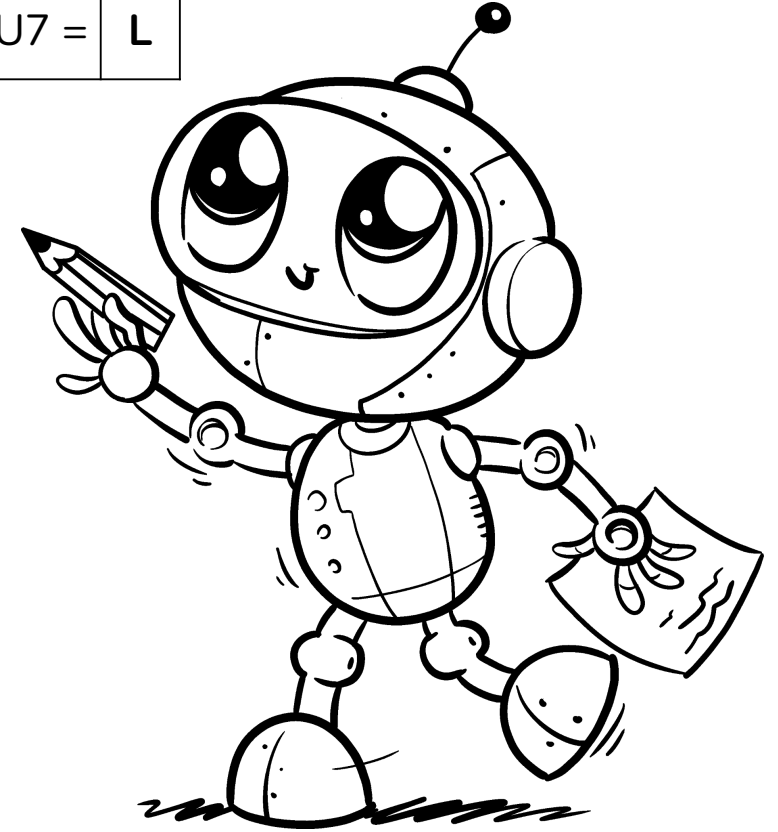
CHAR — harf

STRING — birkaç harften oluşan metin dizisi

Bipbop, lütfen deęişkenleri, türlerini, isimlerini ve deęerlerini bir kez daha göster:

INT KZ18 =	103
------------	-----

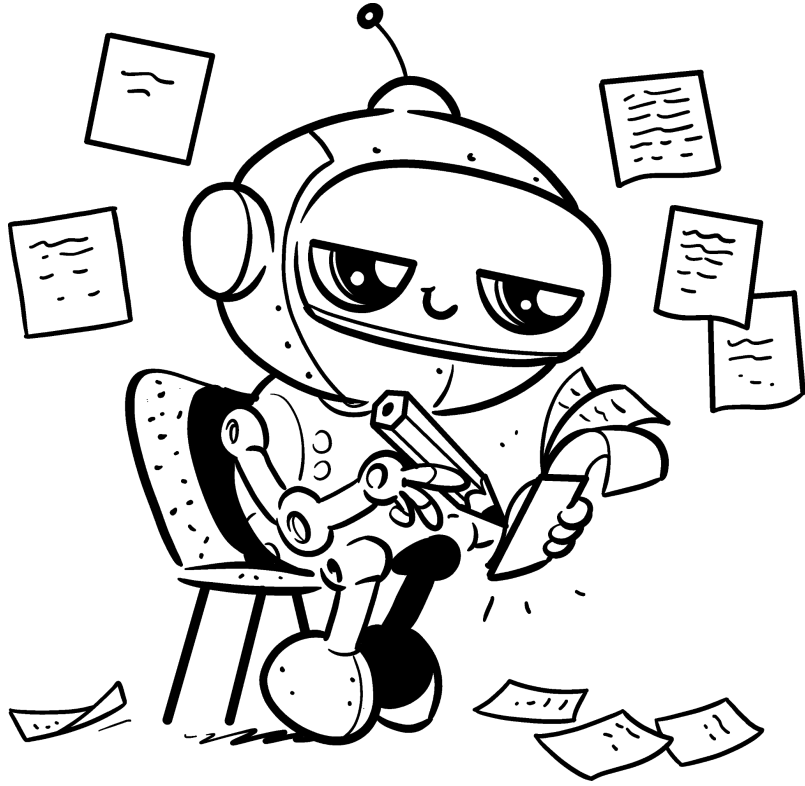
CHAR BU7 =	L
------------	---



STRING NK1 =	SUN
--------------	-----

FLOAT AW7 =	999.3
-------------	-------

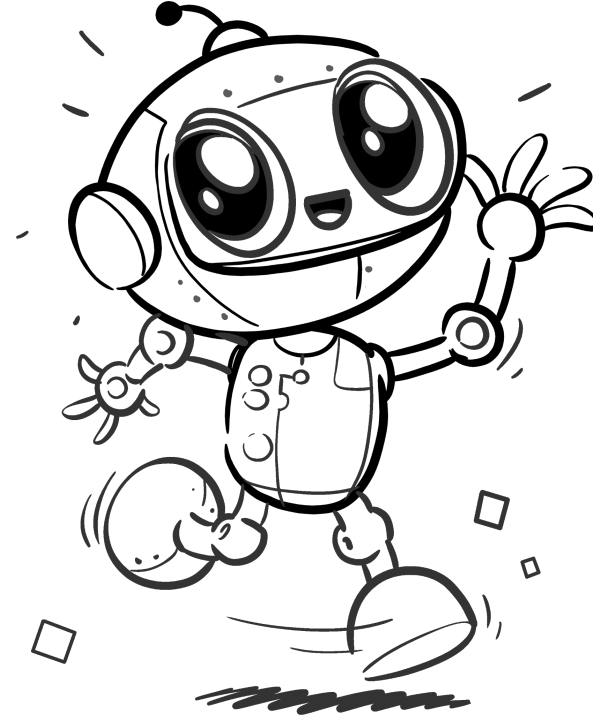
Robot Bipbop, çok önemli görevlerini çözerken harfler, sayılar, kelimeler ve ihtiyacı olan her şeyi yazmak için RAM'i bir taslak olarak kullanır.



RAM'de milyonlarca hücre vardır ve Bipbop, önemli ve ilginç görevlerini çözmek için ihtiyacı olan kadarını alabilir! Çok kullanışlı!

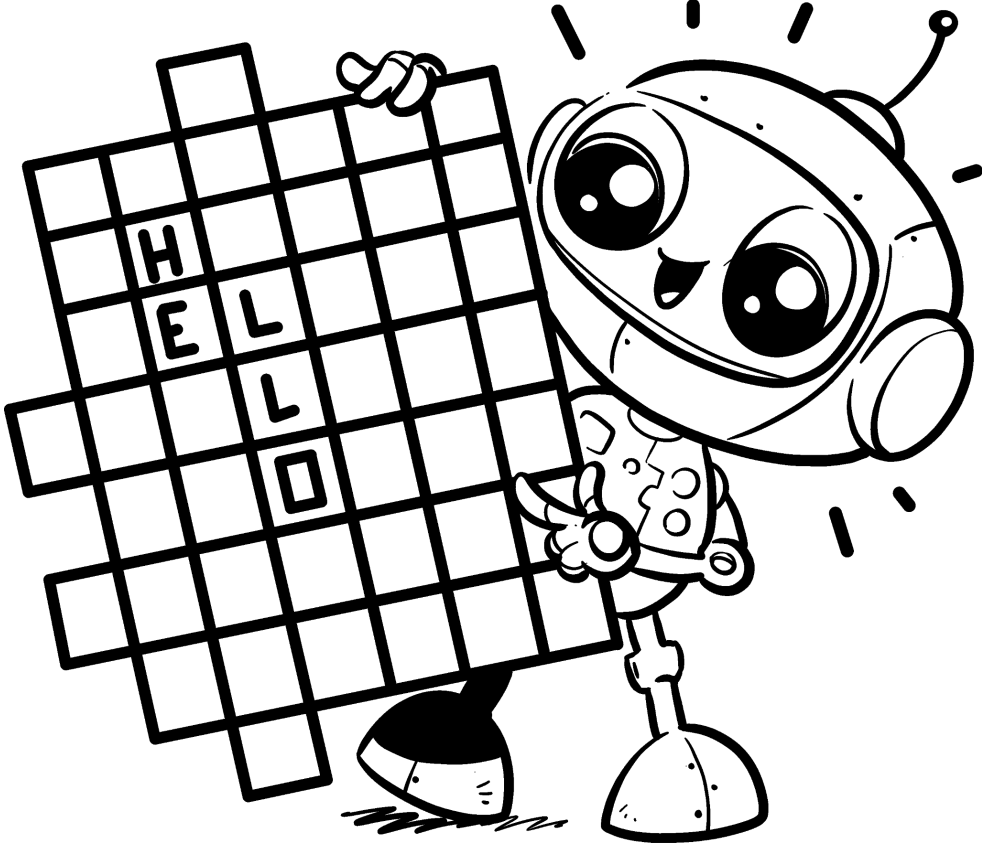
Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

izykin.com

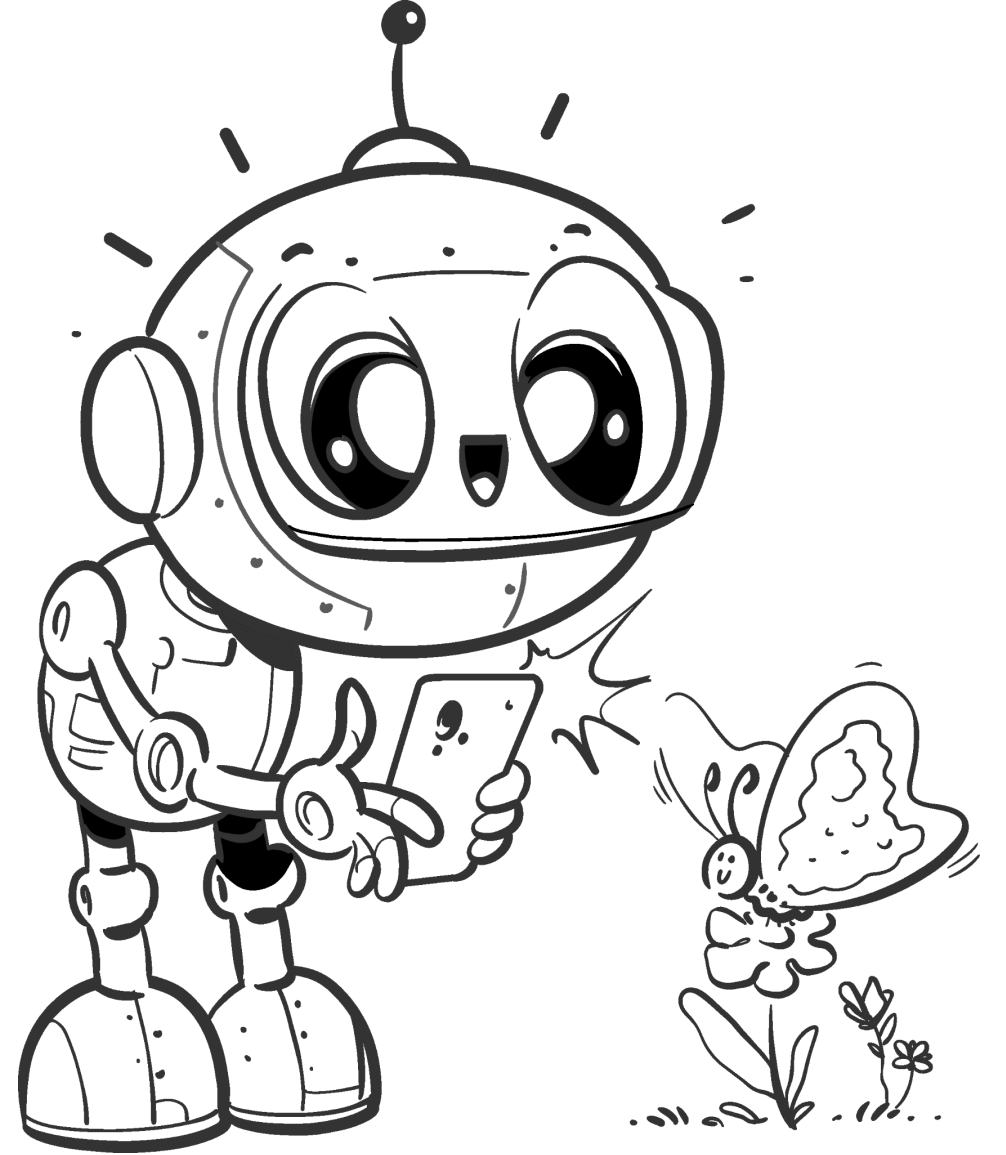


İlya Zikin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu hakkındaki hikayelerin yazarıdır.

İçeride, rastgele erişimli bellek graf kağıdına veya bir tabloya benzer.



Çeşitli bilgi parçaları rastgele erişimli bellekte saklanabilir.



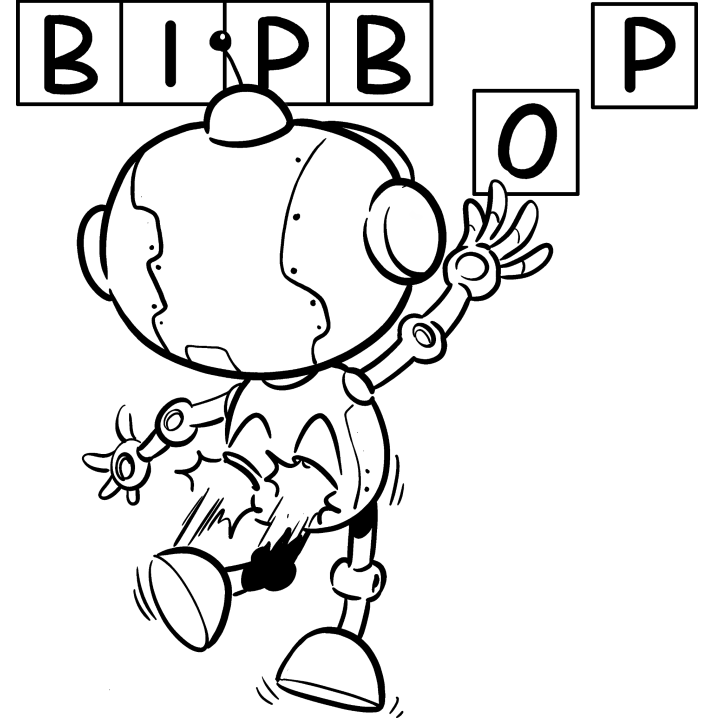
Robot Bipbop'un maceraları hakkında **ilk kitap**,
dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların
yapısını öğrenen bir robottur.

Bu kitapta Bipbop, herhangi bir bilgisayarda
bulunan önemli bir cihaz olan rastgele erişimli
bellek (RAM) varlığını öğrenir ve iç yapısını
öğrenir.

Bir zamanlar bir
robot olan Bipbop yaşardı...

2024 yılında İstanbul'da, Bağcılar Bölgesi'nde oluşturulmuştur.

izykin.com



İlya Zıkin - fikir, karakterler ve hikayelerin yazarıdır.

Andrey Ermolaev - karakter ressamıdır.

Sergey Vavilov - kitapların resimleyicisidir.

Robot Bipbop karakteri, diğer karakterler, hikayeler ve seriye
ait diğer materyaller telif hakkına tabidir ve İlya Zıkin proje
sahibine aittir.